



機動戦士ガンダム

Vol.2 -JABURO-

Operation
Manual

取扱説明書



ステレオ対応





注意

かならず必ずお読みください

- 取扱説明書を必ずお読みください。
- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10～15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

取り扱い上のご注意

- 端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

ごあいさつ

このたびは(株)バンダイのワンダースワン専用カートリッジ「機動戦士ガンダム Vol.2-JABURO-」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読み
いただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、「取扱説明書」は大切に
保管してください。

INDEX

—もくじ—

CATEGORY I

- 1.PROLOGUE.....P4
-あらすじ-
- 2.GAME SYSTEM.....P5
-ゲームの流れ-

CATEGORY II

- 3.OPERATION.....P8
-基本操作-
- 4.BATTLE SCENE.....P12
-戦闘画面の説明-

CATEGORY III

- 5.MAPS.....P19
-地図-
- 6.PERSONAL DATA.....P22
-人物紹介-
- 7.MOBILE SUITS& MECHANICS...P26
-モビルスーツ&メカニック-

- 8.FOR SURVIVE.....P29
-若きパイロットたちへ-
- 9.TERMS.....P30
-用語集-
- 10.TO BE CONTINUED...P32
VOL.3 -A BAOA QU-

PROLOGUE

—あらすじ—

U.C.0079 9月18日。

僕たちは戦争に巻き込まれた。

偶然に乗りこんだ巨大な人型兵器、

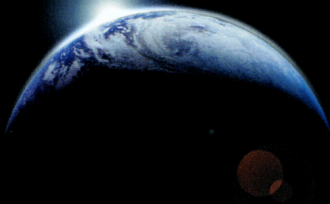
連邦の白いモビルスーツはその圧倒的な力でザクをねじ伏せ、
何の訓練も受けていない僕がみんなを守ることができた。

SIDE7を離れて、連邦軍の新型戦艦ホワイトベースでの
決死の逃避行が続く。

赤い彗星の追撃、続々とあらわれるジオン軍地上部隊、
立ち上がる新型モビルスーツ！

そして今・・・僕は地球にいる。

ガンダムとともに！



GAME SYSTEM

なが
ーゲームの流れー

ばんさく ばんだい わ わ
Vol.2は、原作TV版第16話～30話をなぞり、アドベンチャー・シミュレーシ
ョン形式に進めていきます。



■スタート画面

だい わ じゅんばん すす
New Game…第16話から順番に進め
ていきます。

じゅうたい
Load…セーブした状態からゲームを
再開します。

がめんじょう しろ も じ ほう せんたく
※画面上では、白い文字の方が、選択
されていることになります。



■Vol.1からの熟練度の引き継ぎ

Vol.1をクリアしているワンダースワ
ン本体で、Vol.2をセットしNew Game
を選択すると自動的に引き継ぎ画面に
なります。

じ じゅくれんど ふん
Vol.1クリア時の熟練度を10分の1だけ、
Vol.2へと引き継ぐことができます。



■セーブ

戦闘終了後、またはストーリー終了後に、今までの戦いのデータを記録することができます。その後、ステージ選択画面に戻ります。

※データは1つしかセーブすることができません。

き どう せん し
『機動戦士ガンダムVol.1-SIDE7-』について

ねん れ き し の こ さ く ひん う
1979年、アニメの歴史に残る作品が生まれました。

き どう せん し
それは、「機動戦士ガンダム」。

もの が た り お く ふ か ん し ん み り よ く て き
物語の奥深さ、斬新さ、モビルスーツをはじめとする、魅力的なメカニク。

は つ げ ゃ う ん ん い じ ゃ う た げ ん ざ い せ だ い こ あ い つ づ
発表から、20年以上経った現在でも、世代を越えて愛され続けています。

さ き は つ ば い き どう せん し め い さ く
先に発売された「機動戦士ガンダムVol.1-SIDE7-」では、その名作TV
シリーズを、アドベンチャー・シミュレーションとして、ワンダースワン
じ ゃ う さ い げ ん
上に再現。

は つ せん と う た い き けん と つ に ゃ う つ い げ き
SIDE7でのガンダム初戦闘から、大気圏突入、シャアとガルマの追撃、
し か ず か ず め い め い あ ら し て ん
そしてガルマの死まで、数々の名セリフ、名シーンを新たな視点でゲーム
か さ い げ ん
化し、再現しています。

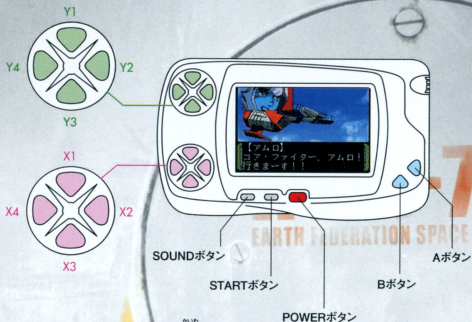
と く し ぶ き て は い か ず お お か く
さらには、特殊武器が手に入るイベントなども、数多く隠されています。

さ あ、あ な た は、す べ て の イ ベ ン ト を 目 撃 す る こ と が で き る の か ! ?
ち く げ き

た い けん い ち ん せん そう か ん
アムロ・レイが体験した、あの「一年戦争」を感じてください。

OPERATION

きほんそうさ
—基本操作—



STARTボタン…ゲームのスタート・会話のスキップ
SOUNDボタン…音量の調整

■マップシーンの操作

Aボタン……プレイするマップの決定
Bボタン……使用しません。

X1
X2
X3
X4
マップカーソルの移動に使用

※ Yボタンは使用しません。



■ストーリーシーンの操作

Aボタン……^{せんたく}選択^{けってい}コマンド^{かいわ}の決定^{おく}・会話の送り

Bボタン……使用しません。

X1 ^{せんたく}選択^{いどう}カーソル^{しよう}の移動に使用

X3

※ X2、X4ボタンは^{しよう}使用しません

※ Yボタンは^{しよう}使用しません。



■戦闘コマンド画面の操作 (P14参照)

Aボタン……^{せんたく}選択^{けってい}コマンド^{しよう}の決定

Bボタン……使用しません。

X1
X2 ^{せんたく}コマンド選択

X3

X4

※ Yボタンは^{しよう}使用しません。



■レーダー画面の操作 (P12参照)

Aボタン…戦^{せんとう}闘^{がめん}コマンド画面への切^きり替^かえ

Bボタン…射^{しゃ}界^{かい}内^{ない}のタ^たーゲ^げット^との変^{へん}更^{こう}

X1……ガ^{ぜんしん}ンダムの前^{ぜんしん}進^{しん}

X2……右^{みぎ}旋^{せん}回^{かい}

X3……後^{こう}退^{たい}

X4……左^{ひだり}旋^{せん}回^{かい}

Y1……仲^な間^{かま}と^との通^{つう}信^{しん}

Y2……仲^な間^{かま}と^との通^{つう}信^{しん}

Y3……ス^{もく}テ^{てき}ー^{ひょうじ}ジ^じ目^め的^{てき}の表^{ひょう}示^じ

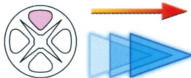
Y4……仲^な間^{かま}と^との通^{つう}信^{しん}

ガ^{ぜんしん}ンダムは前^{ぜんしん}進^{しん}、後^{こう}退^{たい}と左^さ右^{ゆう}旋^{せん}回^{かい}によ^いっ^{どう}て移^い動^{どう}し^{ます}。

【例】ガ^{れい}ンダムを右^{みぎ}方^{ほう}向^{こう}に^いど^うう移^{ばあ}動^いする場^{ばあ}合^い



① X2で右^{みぎ}に^{せん}旋^{せん}回^{かい}して、



② X1で前^{ぜんしん}進^{しん}

せんとう がめん き か 戦闘コマンド画面への切り替えについて

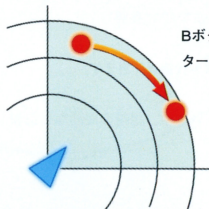
おうぎがた しゃかい ない てき こうてん お こうげき せんたく
扇形の射界内に敵の光点をとらえAボタンを押すことで、攻撃を選択
する『戦闘コマンド画面』へ移行します。

てき こうてん 敵の光点について

- しろいろ き てき
・白色：こちらに気づいていない敵
- あかいろ じ き など き てき
・赤色：自機等に気づいている敵

あか てんめつ てき ほう さき こうげき う
赤く点滅している敵を放っておくと、先に攻撃を受けることがあります。

しゃかい そと てき こうげき う ばあい こうどう せんたく
射界の外にいる敵から攻撃を受けた場合は、行動を選択することが
できません。画面内の敵を常に射界に入れるようにプレイしましょう。



しゃかい ない
Bボタンで射界内の
ターゲット変更

せんとう がめん
Aボタンで戦闘コマンド画面へ
(P14参照)

おおぎがた ぶぶん
*この扇形の部分を
射界といいます。

BATTLE SCENE

せんとうがめん せつめい
一戦闘画面の説明一

■レーダー画面表示



1.メインカメラの射界

この範囲内に敵をとらえ選択し攻撃します。レーダーは近い方より、近、中、長距離となり、相手との間合いが分かります。

2.自機（ガンダム・ガンキャノン・ガンタンクなど）

矢印の方向に向き、Xボタンで操作します（P10参照）。

3.敵MS（モビルスーツ）等

赤い光点のときは、プレイヤーに攻撃を仕掛けてきます。

4.信頼度

現在のプレイヤーの信頼度が表示されます。援護の成功率に影響します（P15参照）。

5.味方パイロット・ウィンドウ

6.パイロットの精神状態

命中率、回避率、ブルズアイ時のカーソルのスピードに影響を与えます。

- CONDITION (赤) ……^{あか}精神^{せいしん}が高まり、^{たか}最高の^{さいこう}力量^{りきりょう}を発揮^{はつき}できる^{じょうたい}状態
- CONDITION (緑) ……^{みどり}通常時^{つうじょうじ}の状態^{じょうたい}
- CONDITION (青) ……^{あお}焦り^{あせ}がでており、^{りきりょう}力量^{だき}を出し切れ^{じょうたい}ていない状態

7. 自機の装甲値

^{てき}敵^{げんしやう}からのダメージを減少^{あたい}させるための値^{そうこうち}です。装甲値^{すく}が少なくなると大きくダメージを受けます。

8. 自機のHP

0になるとゲームオーバーです。^{せんとうちゆう}戦闘中^{かいふく}は回復^{かいふく}しません。

9. 自機の武器エネルギーゲージ

^{てき}武器^{ぶき}を使用^{しやう}したり、攻撃^{こうげき}を受けたりすると減少^{げんしやう}します。レッドゾーンに入るとヒート^{はい}し行動不能^{こうどうふのう}になります。^{じかん}時間^たが経つと自然回復^{しぜんかいふく}します。

10. 情報ウィンドウ

^{つうじやう}通常^{せんたくじ}レーダー、コマンド選択^{けつかひやうじ}時、ダメージ結果表示^じ、ヒート時^{せんとう}、戦闘コマンド画面での（P14参照）攻撃^{がめん}の成功^{さんしやう}、失敗^{こうげき}、サドンセレクト選択^{せいこう}時^{しつぱい}などさまざまな情報^{せんたくじ}が表示^{じやうほう}されます。

11. 敵ENEMY

^{てき}敵^{そうさう}の総数^{ひやうじ}を表示^{ひやうじ}します。

12. 敵MSパイロットウィンドウ

13. 敵MSエネルギーゲージ

^{てき}敵^{こうげき}に攻撃^{あた}を与えたり、敵^{てき}が武器^{ぶき}を使用^{しやう}したりすると減少^{げんしやう}します。レッドゾーンに入ると行動不能^{こうどうふのう}になります。

14. 敵MSの装甲値

^{てき}自機^{じき}が攻撃^{こうげき}を与えると、減少^{あた}します。装甲値^{げんしやう}が少ないほど大きくダメージを与えられます。

15. 敵のHP

^{てき}0になると撃墜^{げきつい}したことになります。

せんとう

がめん

戦闘コマンド画面



1.アクションカーソル・アクションゲージ

自機は左から、敵軍は右から中央に向かってカーソルが移動します。
先に中央にカーソルが到達した方が、攻撃を開始します。

2.コマンドパネル

自機の武器を、コマンドパネルの中から選択することができます。

3.味方・敵の総数

レーダー内にいる味方（敵）の数を表示します。

4.武器情報ウィンドウ

武器の名称…攻撃する（される）武器の名称です。

SPEED (A～E) …攻撃をしかけるスピードです。距離によって変わります。

POWER…値が大きいほど与える（受ける）ダメージが大きくなります。

A_ARM…大きいほど装甲へ与える（受ける）ダメージが大きくなります。

C_HIT…大きいほどクリティカルヒットがでやすくなります。

なかま えんご
■ 仲間からの援護



しんらいど
1. 信頼度

プレイヤーの信頼度です。ストーリーシーンでの選択肢の選び方や戦闘の状況により仲間からの「信頼度」は変わります。

しょうひ えんご
2. 消費援護ポイント

援護を頼むと消費する援護ポイントです。

レーダー内に味方のMSやWB（ホワイトベース）がいるとき、通信ボタン（Yボタン）で援護を頼むことができます。その後、「敵を攻撃してくれ」と「敵の動きを止めてくれ」という選択の中から選びます。援護を受けるたびに援護残り数が減っていきます。また信頼度が低いと断られる場合があります。

■サドンセレクト

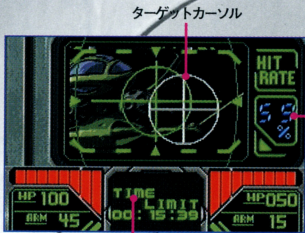


がめん あらわ やじるし したが よ かい お
画面に現れる矢印マークに従い、タイミング良く3回ボタンを押すミニゲームです。
きんきょり こうげき せんたく はっせい
近距離でプレイヤーが攻撃を選択したときなどに発生します。

※サドンセレクトはストーリーシーンでも発生します。

よう き か やじるし しきんかん
サドンセレクト用のグラフィックに切り替わり、矢印がでた瞬間に、
すばやくボタンを押します。

■ブルズアイ



HIT RATE...命中率

ターゲットカーソルの
中心に近いほど命中率
は高くなります。

ブルズアイは精密な射撃を要求される場面や通常バトルシーンでの遠距離
射撃攻撃時にランダムで発生するミニゲームです。ターゲットカーソル
(照準)が、敵に合った瞬間にタイミング良くAボタンを押します。



せんとうけっ かほうこくがめん ■ 戦闘結果報告画面

しょうりじょうけん み
勝利条件を満たすとステータス

ジククリアです。

せんとうけっ かほうこく
戦闘結果の報告されます。

かくとうじゅくれんど 格闘熟練度

たか たか かくとうけい こうげき つよ
高ければ高いほど、格闘系の攻撃が強くなります。

しゃげきじゅくれんど 射撃熟練度

たか たか しゃげき めいちゅうりつ あ
高ければ高いほど、射撃の命中率が上がります。

はんのうそくどじゅくれんど 反応速度熟練度

たか たか せんてい そ かいひりつ あ
高ければ高いほどに先手を取ることができます。また、回避率も上がります。

かくじゅくれんど あた う るいけい
※各熟練度は、与えた(受けた)ダメージの累計がもとになっています。
また、イベント体験数は、オスカのいる全体マップに表示されます。

たか たか つよ てき か
ガンダムは、戦えば戦うほどに強くなります。どうしても敵に勝てないときは、前のステージを再度プレイして、熟練度を上げてから臨みましょう。

MAPS

ちず
—地図—

にほんきんべん

日本近辺マップ



だいじゅうさんわ

第十三話

さいかい

はは

「再会、母よ…」

だいじゅうよんわ

第十四話

じかん

と

「時間よ、止まれ」

だいじゅうごわ

第十五話

くくろす・

どあんの

しま

「ククルス・ドアンの島」

にほんきんべん

※日本近辺マップは、最初^{さいしよ}は行くことができま
せん。Vol.1から引き継いだデータを使うと
ストーリーが進むにつれ、移動可能^{いどうかのう}になって
いきます。

はじ

ばあい

だい

わ

Vol.2から始めた場合は、第30話をクリアする
ことで、日本近辺マップに行けるようになります。

かいさんべん
カスピ海近辺マップ



だいじゅうろくにん しゅうげき
第十六話「セイラ出撃」

だいじゅうななめ だつそう
第十七話「アムロ脱走」

だいじゅうはちめ しゃくねつ
第十八話「灼熱のアザム・リーダー」

だいじゅうきゅうめ とうこう
第十九話「ランバ・ラル特攻！」

だいじゅうじゅうめ しとう
第二十話「死闘！ホワイトベース」

だいじゅういちめ げきとう にく ぶか
第二十一話「激闘は憎しみ深く」

きんべん
オデッサ近辺マップ



だいじゅうにじゅうにめ ほういもう やぶ
第二十二話「マクベ包囲網を破れ！」

だいじゅうにじゅうさんめ きやうしやくせん
第二十三話「マチルダ救出作戦」

だいじゅうしじゅうめ ほうげき
第二十四話「迫撃！トリプル・ドム」

だいじゅうにじゅうごめ げきせん
第二十五話「オデッサの激戦」

ヨーロッパ近辺マップ



- 第二十六話 「復活のシャア」
 第二十七話 「女スパイ潜入！」
 第二十八話 「大西洋、血に染めて」

ジャブロー近辺マップ



- 第二十九話 「ジャブローに散る！」
 第三十話 「小さな防衛線」

PERSONAL DATA

じんぶつしょうがい
—人物紹介—



アムロ・レイ

ちきゅうれんぽうぐん ぐうぜん の
地球連邦軍。偶然にガンダムに乗
り込み、パイロットになる。極限
状況の中で次第にニュータイプへ
の覚醒がはじまりつつある。



セイラ・マス

ちきゅうれんぽうぐん つうしんたんどう
地球連邦軍。WBの通信担当で
あったが、その素養を評価され、
ガンダム強化パーツGアーマー
のパイロットになる。



リュウ・ホセイ

ちきゅうれんぽうぐん
地球連邦軍。ガンタンのパイ
ロット。WBにあって、正規の
パイロット候補生。責任感も強
く、WBの中でも"兄貴分"的存在。



カツ、キッカ、レツ

サイド7の避難民で、その際、
3人とも両親を亡くした。以降、
WBでクルーたちと行動を共に
しているチビちゃん3人組。



マチルダ・アジャン

地球連邦軍。中尉。レビル
将軍の命を受け、WBへの補給、
Gアーマーの支給など、積極
的にWBを支援する。アムロ憧
れの女性。



ウッディ・マルデン

地球連邦軍。大尉。ジャブロー
におけるWBの修理担当士官。
マチルダの婚約者でもあった。
彼女が命を賭けて守り抜いた
WBに強いこだわりがある。



ランバ・ラル

ジオン公国軍。「青い巨星」と
異名されるゲリラ戦術家。ガル
マの仇討ち部隊として地球に
降下。WBと激戦を繰り広げる。



クラウレ・ハモン

ランバ・ラルの愛人。軍人ではない
が、隊員からの信望も厚く、ラル
の死後は自ら部隊を率いてWBに
特攻をかける。マチルダと同じく、
自立した魅力的な女性の姿を
アムロに垣間見せた。



マッシュ、ガイア、オルテガ

ジオン公国軍。黒い三連星と異
名される。ルウム戦役にて大活
躍した。3機一体の編隊攻撃
「ジェットストリーム・アタッ
ク」を得意とする。



シャア・アズナブル

ジオン公国軍。「赤い彗星」の異名を持つ。一時、失脚したが、キシリア・ザビの配下として、戦場に復帰。



マ・クベ

ジオン公国軍。キシリア配下で、鉱山基地であるオデッサの管理を任されていた。冷酷で計算高い策士。



キシリア・ザビ

ジオン公国軍。ザビ家の長女。地球からの資源調達と地上制圧のためのジオン突撃機動軍の司令官。



エルラン

地球連邦軍。連邦軍ヨーロッパ方面の将校。階級は中将。オデッサ作戦時のレビル將軍の補佐官。

MOBILE SUITS & MECHANICS

—モビルスーツ & メカニク—



ガンダム

RX-78-2

ちきゅうれんぱうぐん はんようしきぐた
地球連邦軍 汎用試作型MS
アムロ・レイとうじょう搭乗



Gパーツ

ちきゅうれんぱうぐん しえんよう たもく
地球連邦軍 ガンダム支援用多目
的戦闘機を構成するパーツの総称
セイラ・マス、ハヤト・コバヤシとうじょう搭乗



ジム

RGM-79

ちきゅうれんぱうぐん りょうさんがた
地球連邦軍 量産型MS



ガンペリー

ちきゅうれんぱうぐん ちようきよりゆそう き
地球連邦軍 長距離輸送VTOL機
ジョブ・ジョン、カイ・シデン
etc...とうじょう搭乗

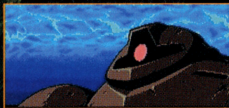


ドム

MS-09

こうこくぐん きょくちせんようじゅう
ジオン公国軍 局地専用重MS

オルテガ・ガイア・マッシュ とうじょう 搭乗



ゴック

MSM-03

こうこくぐん すいりくりょうよう
ジオン公国軍 水陸両用MS

マーシー とうじょう etc... 搭乗



ズゴック

MSM-07

こうこくぐん すいりくりょうよう
ジオン公国軍 水陸両用MS

カラハ、リー・ホワン、ジッター とうじょう etc... 搭乗



ゾック

MSM-10

こうこくぐん すいりくりょうよう
ジオン公国軍 水陸両用MS

ボラスキニフ とうじょう 搭乗



アッガイ

MSM-04

こうこくぐん すいりくりょうよう
 ジオン公国軍 水陸両用MS
 あかはな どうじょう
 赤鼻、ラジム 搭乗



グラブロ

MAM-07

こうこくぐん すいちゅうよう
 ジオン公国軍 水中用MA
 フラナガン・ブーン どうじょう
 搭乗



ギャロップ

こうこくぐん りくせんてい
 ジオン公国軍 陸戦艇



アッザム

こうこくぐん
 ジオン公国軍 MAX-03
 いどうじゅうきかんほうざ
 移動重機関砲座

FOR SURVIVE

せんじょう か め わが
一戦場を駆け抜ける、若きパイロットたちへー

てき せ む
敵に背を向けるな！

しゃかいがい こうげき う ぼうぎょ はんげき
メインカメラの射界外から攻撃を受けると防御も反撃もできない！
いどうちゅう てき しゃかい のが
移動中も敵を射界から逃すな！

きょうてき そうこう
強敵は、まず装甲をはがせ！

せんかん きょうりょく あいて そうこう おお あた
戦艦や強力なMSが相手でも装甲をはがせば大きなダメージを与え
かくとうけい こうげき そうこう
られる。まずは格闘系の攻撃で装甲をはがせ！

ま あ き
間合いに気をつける！

せん かざ てき きょり つか
レーダーについている線は飾りではない。敵との距離を測るために使
こうげきかいし きょり ぶ き かんけい へんか じょうきょう
うのだ。攻撃開始スピードは距離と武器の関係により変化するぞ！状況
あ ぶ き えら
に合わせて武器を選ぶんだ！

じっせんけいけん きみ つよ
実戦経験が君を強くする！

か てき あらわ いちど
勝てない敵が現れることもあるだろう。そんなときは一度クリア
し た ステージに戻り、何度も戦おう。せんとうけいけん つ つ
熟練度が上がり、君を強くするのだ！

■ガンダム

ちきゅうれんぽうぐん しきく あいしゅう れんぽうぐん さくせん いっかん
地球連邦軍の試作MS、RX-78-2の愛称。連邦軍V作戦の一環として、
こうこくぐん たいこう きたい かいばつ
ジオン公国軍のMSザクに対抗する機体として開発された。

■ホワイトベース

ちきゅうれんぽうぐん しんぞうせんかん がいかん うま こくじ
地球連邦軍の新造戦艦。外観が馬に酷似していることから、ジオンで
は『木馬』というコードネームで呼ばれている。

■モビルスーツ

こうこくどくりつせんそう いちねんせんそう せんとう ちゅうかく
ジオン公国独立戦争である「一年戦争」において、戦闘の中核となっ
ひとがたへいき じゅうなん きどうりょく こうどうりょく ま きょうかかくゆうこうかいろう とう
た人型兵器。柔軟な機動力、行動力を増すため、強化核融合回路を搭
さい
載している。

■ジオン公国

ちきゅう もっと とお
地球より最も遠いスペースコロニー「サイド3」が、ジオン・ダイクン
しどうしゃ どくりつ しご ひき
を指導者として、独立。ジオン・ダイクンの死後、デギン・ザビ率い
け じっしつてき せいけん も
るザビ家が、実質的な政権を持っている。

■ミノフスキー粒子

りゅうし
レーダーや無線の電波をばらばらに妨害する物質。レーダー兵器が使用
むせん ばんば こうはんい ぼうがい ぶっしつ へいき しよう
不能になるがゆえ、接近戦を得意とするMSに戦略的価値がある。

ミノフスキークラフト

ミノフスキー粒子^{りゅうし}の電氣的性質^{でんきてきせいしつ}を利用して、発生^{りよう}する反発場^{はっせい}で物体^{はんぱつば}を浮^ぶかせる技術^{ぶつたい}のこと。移動^うには推進器^{ぎじゅつ}の併用^{いどう}が不可欠^{すいしんき}。V作戦^{へいよう}の母艦ホワイ^{ふかけつ}ベース^{さくせん}で実用化^{ばかん}した。

■オデッサ作戦

レビル將軍^{さくせん}の指揮下^{しやうでん}、マ・クベ^{しき}の確保^{かくほ}する資源採掘基地^{しげんさいくつさち}を叩^{たた}く連邦軍^{れんぽうぐん}の大反抗作戦^{だいはんこうさくせん}。

■ベルファスト基地

北アイルランド^{きた}のベルファスト^{ちきゅうれんぽうぐん}にある地球連邦軍^{ぐんこう}の軍港。

■ジャブロー

南米アマゾン川^{なんべい}上流^{がわじやうりやう}にある地球連邦軍本部^{ちきゅうれんぽうぐんほんぶ}。ジャングル地下^{ちか}の大鍾乳^{だいしやうにやう}洞^{どう}を拡張^{かくちやう}し、建設^{けんせつ}された。連邦軍最高司令室^{れんぽうぐんさいこうしれいしつ}、宇宙船用ドック^{うちやうせんやう}、各種^{かくしやう}工場^{こうじやう}を持つ。

■ニュータイプ

スペースコロニー時代^{じだい}において、宇宙環境^{うちやうかんきやう}の中^{なか}、認識力^{にんしきりよく}が拡大^{かくだい}された新たな人の種^{あら}。人類全体^{ひと}の理想^{しやう}の形^{じんるいせんたい}と言われているが…。

TO BE CONTINUED

—Vol.3 A BAOA QU—

Vol.3では、舞台はふたたび宇宙へ。第31話「ザンジバル、追撃！」より
 はじまる！ガンダムVSリックドムやゲルググの戦闘が展開する中、父との
 別れ、そしてララァとの出会いがニュータイプ同士の覚醒と共振を呼び
 起こす。ア・バオア・クーでの最終戦闘は、人の歴史に何を刻みこんだのか？

き どう せん し
 機動戦士ガンダム Vol.3

—A BAOA QU—

き み い
 君は生きのびることができるか？



Illustrated by KEIICHI SATO



Illustrated by KEIICHI SATO
CG Effect HIROFUMI YAGI, KOJI SASAKI

使用上の注意

- 本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
- 故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
- 電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
- カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
- 万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

ワンダースワン®

専用ホームページ

GO! ワンダースワン Web 
<http://www.swan.channel.or.jp/>

バンダイゲームステーション

このソフトの内容^{ないよう}についてのご質問^{しつもん}は

03-3847-5090

【受付時間^{うけつけ}／月^じ～金曜日^{きんようび}（祝日^{しゅくじつ}を除く^{のぞ}）10時^じ～16時^じ】にお問い合わせ^とください^あ。

- 電話番号^{でんわばんごう}はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。
- 受付時間^{うけつけ}以外の電話^{でんわ}はおさげください。
- 東京23区^{とうきょう23く}以外^{いそ}の方は、市外局番^{しがいしよくばん}（03）をお忘れのないようにしてください。

《**お買い上げのお客様へ**》商品^{しやうひん}についてお気づきの点^{てん}がございましたら、お客様相談センター^{きやくきんさんさんとんたー}までお問い合わせ^とください。住所^{しよじょ}、電話番号^{でんわばんごう}、保護者^{ほごしや}の方^{かた}とお子様^{こども}のお名前^{なな}・お年^{とし}も必ずお知らせ^しください。

バンダイお客様相談センター 台東区駒形1-4-10 〒111-8081

☎03-3847-6666

- 電話受付時間^{でんわうけつけ} 月^じ～金曜日^{きんようび}（祝日^{しゅくじつ}を除く^{のぞ}）10時^じ～16時^じ
- 電話番号^{でんわばんごう}はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL
RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は
禁止されています。

おことわり

商品^{しやうひん}の企画^{けいかく}、生産^{せいさん}には万全^{ばんぜん}の注意^{ちゆうい}をはらっておりますが、ソフトの内容^{ないよう}が非常^{ひじょう}に複雑^{ふくざつ}なために、プログラム上^{じょう}、予期^{よき}できない不都合^{ふつごう}が発見^{はつけん}される場合^{ばあひ}が考え^{かんが}られます。万一^{まんいち}、誤動作^{ごどうさ}等^{とう}を起こすような場合^{ばあひ}がございましたら、相談センター^{さうだん}までご一報^{いっぽう}ください。



及びWonderSwan、ワンダースワンは株式会社バンダイの登録商標です。